

# ‘23년 신입사원 육성계획 공유회

---

1. 신입사원 교육 개편 방향
2. 육성 역량별 추진 과제
3. 실행방식별 프로그램
4. 평가보상

유첨. 연간 Milestone

프로그램별 상세

H&A HR담당

# 1. '23년 신입사원 교육 개편 방향

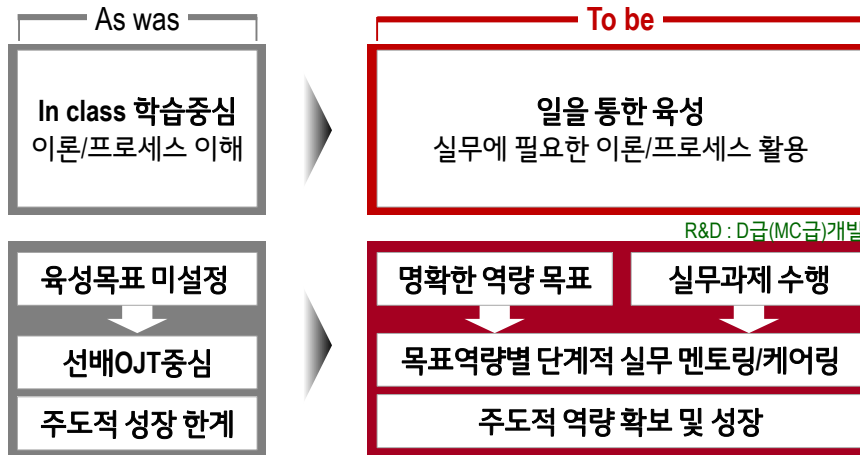
H&A본부 Fit된 신입사원의 육성 목표를 명확히 하고,『일을 통한 육성』을 통해 과제를 주도적으로 수행할 수 있는, 책임감 강한 인재로 성장하여 빠른 시기에 Softlanding 및 전력화를 도모하고자 함

## 육성방향

- 업무수행에 필요한 직무 기본 이해 및 Skill 학습을 통한 직무기본역량 확보
- 현업 리더와 멘토의 지도를 통한『일을 통한 육성』의 현업 실무 체화 및 역량 내재화
- 동기간 소통 및 커뮤니티 활동을 통한 동기애 확보

※ 런닝메이트 : 신입사원과 멘토, 조직책임자가 신입사원의 목표역량 확보를 위해 업무수행 과정에서 프로세스를 인식하고 경험하면서 주도적으로 수행할 수 있도록 육성하는 프로그램(멘토:Physical, 조직책임자 : Mental)

## 실행방식 변화



### [현업] “런닝메이트”를 통한 역량 목표 확보 및 과제 수행

#### 역량목표

- 개발수행 요구역량확보
- D급(MC급) 개발리더 수행

#### 정감케어

- 정서케어링으로 멘탈 관리 (리더의 격려-멘토/멘티)

### [학습] 직무기초 및 Value Chain 이해

#### 직무기초

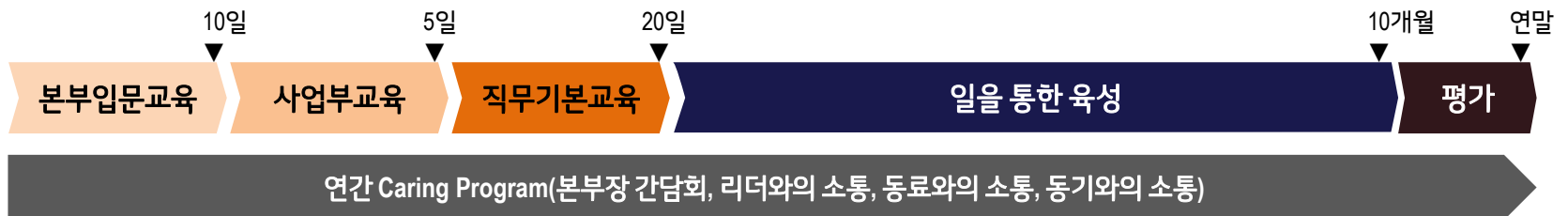
- 사업과 제품 이해
- NPI, 품질경영, 설계, 6σ
- Value chain

#### 고객 이해

- 고객경험 이해
- DX literacy(DX Lv.1)

## 전체구성/기간

- 학습 및 실무경험, 과제 수행을 통해 기본 업무 프로세스를 이해하고 체화하여 조기 전력화 구축



## 2. 육성 역량별 추진 과제

육성 역량	중점 추진 과제	실행 방식
<div>1</div> <div>개발과제 수행 및 문제해결력 확보</div> <div><p>개발과제 수행 및 문제해결력 확보</p><p>H&amp;A Fit 신입사원</p><p>고객 경험 이해 및 활용역량 확보</p><p>강한 실행력과 열정, 성장의지</p><p>C2급 과제를 주도적으로 수행할 수 있는 책임감 강한 인재</p></div>	<div>□ Running mate를 통한 연간 성장 프로젝트 실행</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 현업에서 일을 통해 멘토와 멘티의 동반성장, 리더와 함께 육성계획 실행</li></ul> <div>□ 신입사원에게 꼭 필요한 업무 프로세스와 노하우 공유</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 배치 후 100일간 업무 노하우 공유 및 아이디어 발굴</li></ul> <div>□ 개발프로세스 체계적 실습 및 업무 적용 역량 확보</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• NPI게임을 통한 개발 Full process 실습 및 코칭으로 업무 적용도 제고</li><li>• Value chain 전반의 Flow 를 이해, 일의 의미 정립</li></ul> <div>□ 설계 기초 및 분석역량 확보</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 제품구조, 제품설계기준, 구조설계, 부품개발 등 R&amp;D공통 역량 확보</li></ul>	<div>일을 통한 육성</div> <div>직무기본교육</div>
<div>2</div> <div>고객경험 이해 및 활용역량 확보</div>	<div>□ 고객경험 이해 및 업무 적용을 위한 Data Literacy 확보</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 개념 정리 및 고객경험여정 이해, DX Reskilling(Python, 태블로, Excel 등)</li></ul>	
<div>3</div> <div>강한 실행력과 열정, 성장의지</div>	<div>□ “함께” 시리즈를 통한 감성 케어링 강화</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 성장비전 및 자긍심 제고, JB와 함께, 부모님과 함께, 동기와 함께</li></ul> <div>□ 안정적인 울타리 감성을 위한 리더와의 소통 확대</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 본부장 – 담당 – 팀장 릴레이 소통 창구 활성화(랜선간담회, 주제별 간담회 등)</li></ul> <div>□ 동기와 하나되어 함께 성장</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 동기간 커뮤니티를 통한 멤버십 강화, 동기간 스킨십 활동 지원</li></ul>	<div>감성 Caring</div> <div>리더와의 소통</div> <div>동기간 멤버십</div>

3. 실행 방식별 프로그램

실행방식	실행 프로그램			비고
	현업 조직 / 대상자 주관	본부/사업부 주관		
일을 통한 육성	런닝메이트			
	H&A신입 Wiki	현장 생산 체험	Global PGM	
직무기본교육		본부 입문교육	직무기본교육	
		사업부 교육	고객경험/DX 역량	
감성 Caring	신입 10대 과제	100일 Letter	동료와 함께	
		부모님과 함께	동기와 함께	
리더와의 소통	신입 어시밀레이션	본부장 웰컴 간담회	주제별 간담회	
동기간 멤버십		H&A Town		

## 4. 평가보상 전략

### 평가방법

구분	평가항목	가중치
일을 통한 육성 40	런닝메이트	30
	H&A 신입 Wiki	5
	신입 10대 과제	5
직무 기본 교육 40	본부입문교육	20
	사업부교육	5
	직무기초교육	15
케어링 PGM 참여 20	감성Caring-“함께” 시리즈	10
	리더와의 소통	5
	동기간 멤버십	5

### 운영기준

#### 운영원칙

- 적극적 참여를 통한 강한 실행력 확보
- 객관적 평가 기준에 의한 일등 DNA 체화
- 멘토링 강화를 위한 멘토 운영 및 보상

#### 배점기준

- 수료기준
  - 전체 점수 100점 만점 중 70점 이상
- 비중 : 일을 통한 육성 40%, 직무기본교육 40%, 케어링 참여 20%

#### 보상

- 1년 종합 평가 점수에 따른 수료기준 충족자는 Global PGM실시
  - 사업부 단위 운영(제품 생산법인 등)
- 신입사원 대상의 인센티브 재원 별도 운영
  - 최우수 사원/우수사원에게 우수 인센티브 지급(자사 제품)

#### Penalty

- 미수료자
  - HR부서에서 근무하며 미수료 과제 수행(현업 배제)

유침. 육성 Milestone



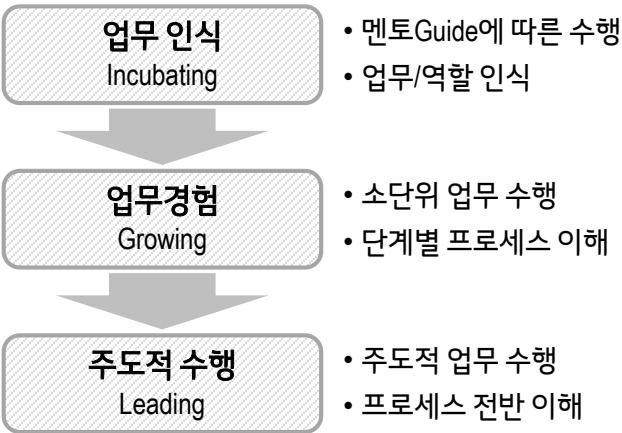
과제명	신입사원의 주도적 성장을 위한 런닝 메이트(Running Mate)		
배경	<ul style="list-style-type: none"> <li>구성원 육성에 가장 중요한 입사 1년 간의 성장 목표와 필요 역량 확보가 부서별 편차 발생</li> <li>제한된 업무시간에 따라 신입사원을 체계적으로 육성하여 조기에 역량을 확보하는 것이 필요함</li> </ul>	목적 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>신입 1년 차 육성 목표 및 필요 역량을 명확화 하여, 1년 내 D급(Modular C급) 개발을 주도적으로 리딩하여 완료 할 수 있도록 함.</li> <li>정기적 면담(Caring)을 통해 신입사원이 케어받고 있다는 정서적 안정감 부여</li> </ul>

□ 런닝 메이트 란?



※ 런닝메이트 : 신입사원과 멘토, 조직책임자가 신입사원의 목표역량 확보를 위해 업무수행 과정에서 프로세스를 인식하고 경험하면서 주도적으로 수행할 수 있도록 육성하는 프로그램  
(멘토:Physical, 조직책임자 : Mental care 중심)

□ 신입사원 ‘역량확보’ 단계 구조화



□ 육성 방향

역량 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 입사 후 6개월 내 D급(MC급) 개발 수행 요구 역량 확보 ▶</li> <li>- 목표역량 중심 육성(Check List 점검by 멘토), 멘토 주관 업무 피드백/코칭</li> <li>• 12개월 이내 D급(MC급) 개발 리더 역할 수행</li> <li>- 과제 리딩을 통해 주도적인 개발 Process 실행</li> <li>- C급 개발Project 수행을 위한 기본 역량 확보</li> </ul>
정감 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정서적 Caring을 통한 멘탈 관리</li> <li>- 역량 확보 및 수행 과제에 대한 조직책임자 점검과 격려</li> <li>- 신입사원 동기 부여, 멘토&amp;멘트 관계 관리 및 지원 ▶ 런닝 메이트 연간 Plan</li> </ul>

D급 : 구조, 성능의 변경이 없는 외관색상 및 인쇄물의 변경이 일어나는 제품, Modular C급 : 단순 기구품 개발

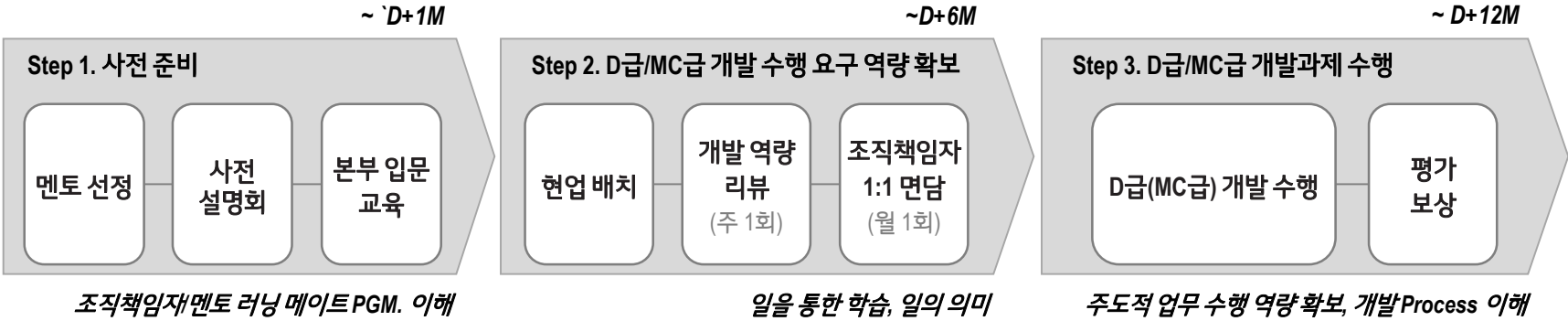
단계	No.	NPI 항목	필요 문서	수행 요구 능력	업무 이해	업무 수행	주도적 수행	비고
DV	1	BOM 등록	-	1. 변경점에 대해 명확히 파악 할 수 있음				
				2. Base 모델 대비 변경되는 부분들을 파악할 수 있음				
				3. 변경부품의 시방 변경 Process를 알고 있음(구조변경 시)				
				4. 변경부품의 채번/작업 추가를 할 수 있음				
	2	상표권 점검	상표권 Check List	1. 광고, 문구 등으로 노출되는 기능들이 정확하게 구현되어 있는지 파악할 수 있음				
	3	개발 부품Master 등록	-	1. 변경부품 리스트를 작성할 수 있음				
				2. 변경부품 리스트에 준하여 BOM을 어떻게 구성해야하는지 설계예정표를 작성할 수 있음				
	4	LGE) 규격/규제 검토 의뢰 및 승인결과	-	1. 제품이 출시되는 국가에 대한 규격 또는 규제가 어떤 것들이 있는지 파악 할 수 있음 (규격 취득은 일반적으로 시간이 오래 걸리기 때문에, 사전에 규격팀과 Communication이 매우 중요함)				
				2. 유관부서(규격팀)와 협의한 경험이 있고, 주도적으로 회의를 진행할 수 있음				
	5	DV 인쇄물 심의	인쇄물 심의 회의록 친환경 인쇄물 심의 회의록 엑세서리 심의회	1. 제품이 출시되는 국가에 대해 해당 국가에서 필요로 하는 언어로 인쇄물들을 준비할 수 있음				
				2. 국가별로 인쇄물(스펙라벨, 에너지라벨 등)의 다른 점을 파악 할 수 있음				
				3. 친환경 부품에 대해 규격 문제가 없도록 사전에 변경점 파악 할 수 있음				
				4. 제품에 필요한 엑세서리(벨브, 스페너 등의...)가 BOM 상에 반영되어 있는지 확인할 수 있음				
	6	SVC 자료 점검/기술교육	SVC Check List/ 심의회	1. 변경점들을 SVC 매뉴얼 상에 반영하여 실제 필드에서 SVC시 적합한 부품이 공급 할 수 있음				
				2. 분해도 상에 변경점들이 충분히 반영되었는지 점검할 수 있음(=변경점 파악)				
	7	LGE) 프로젝트 수익성 분석 (DV Event)	도면등록 (작업추가/시방변경)	1. ROI 계산을 할 수 있음				
				2. 단가변동에 따른 기여금액 계산을 할 수 있음				
				3. 최적 단가로 설계되었는지 Cost Table 검증능력 및 최적재료 선정을 할 수 있음				
	8	LGE) 제품Spec. 입력	-	Base 모델 대비 제품 Spec. 측면에서 어떤 변경이 발생하였는지 파악할 수 있음				
Pre-MP	9	Pre MP 제작 및 검증	Pre-MP 제작 검토 결과 (D급)	첫 양산 시 문제점이 없었는지 R&D 관점에서 확인 가능함				
	10	규격 등록정보 일치성 점검	규격 등록 정보 일치성 점검	규격 기재 사항과 현물이 다른점이 없는지 확인 가능함				
	11	Pre MP 양산승인	Pre MP 양산 승인서	Pre-MP 진행 시 양산 문제점은 없는지 확인 할 수 있음				



No.	NPI 항목	필요 문서	수행 요구 능력	업무 이해	업무 수행	주도적 수행	비고
1	부품승인 (개발부품 Master등록)	인보증 List (변경부품 List)	1. 변경점에 대해 명확히 파악 할 수 있음 (현상분석 및 개발방향 도출)				
			2. Part변경에 따른 상대물에 미치는 영향을 파악할 수 있음				
			3. 변경부품의 시방 변경 Process을 알고 있음(구조변경 시)				
			4. 변경부품의 채번/작업 추가를 할 수 있음				
2	개발 부품 단가 등록	-	1. 유관부서(구매담당자)와 협의한 경험이 있고, 주도적으로 회의를 진행 할 수 있음				
			2. R&D Cost Table을 작성할 수 있음				
3	Sample 제작/검토회	샘플 제작 의뢰서	1. 유관부서 (시작기술/제조)와 협의한 경험이 있고, 주도적으로 회의를 진행 할 수 있음				
			2. Y제번 제작을 위해 EP품의 작성할 수 있음				
			3. 변경 List 정리 후 사전부품 수급(물품청구)을 할 수 있음				
4	부품인정시험	부품 신뢰성 DRBTR 결과 부품인정시험 결과	1. 부품특성 및 변경점에 대한 인지할 수 있음				
			2. 유관부서 (SQA)와 협의한 경험이 있고, 주도적으로 회의를 진행 할 수 있음				
			3. 부품 신뢰성을 파악할 수 있음				
5	제품인정시험	제품 신뢰성 DRBTR 결과 제품인정시험 결과	1. 부품특성 및 변경점에 대해 제품이 미치는 영향을 파악할 수 있음				
			2. 유관부서 (DQA)와 협의한 경험이 있고, 주도적으로 회의를 진행 할 수 있음				
			3. 제품 시험을 진행할 수 있음 (Chamber수급 및 data분석)				
6	DRBFM	DRBFM (FMEA) 3S Review	1. 변경점에 대한 걱정점을 찾아내고 노출 할 수 있음				
			2. Base Model 및 유사 부품(구조)에 대한 분석을 할 수 있음				
			3. STC Review 및 Comments F/Up 할 수 있음				
			4. 표준품 사용유무를 확인할 수 있고, 3S 설계를 할 수 있음				
7	도면확정	도면등록 (작업추가/시방변경)	1. 도면확정을 위해 E/S대응 필요시 3D Printer/외주 발주를 할 수 있음				
			2. 변경부품 Modeling을 위한 ★UG를 사용할 수 있음 → 멘토링으로는 시간적인 투자가 너무 많이 필요함 → CAD 커브(리빙에서 주로 사용), 스케치(본부 교육, 리빙에서 X)				
8	원가/수익성 분석	수익성 검토서	1. ROI를 계산할 수 있음				
			2. 단가변동에 따른 기여금액을 계산 할 수 있음				
			3. 최적 단가로 설계되었는지 Cost Table 검증을 할 수 있고, 최적재료를 선정할 수 있음				
9	Final DR / 품평회	품평회 자료	1. Presentation 능력과 함께 전반적인 NPI Process에 대한 이해도를 가지고 있음				
11	Control DR		*제어 변경점 발생 시 (Control DR) 별도진행 H/W 및 S/W 변경점 정리 후 제어팀 리뷰, 동 내용은 DRBFM시 검증				

유첨. 런닝 메이트 연간 Plan

런닝 메이트



주관 및 실행

인재육성팀

- 프로그램 안내
- 프로그램 목적 및 개요
- 멘토 선정 요청
- 전체 진행 프로세스
- 멘토링 만족도 설문조사(분기1회)
- 멘토링 활동비 지원
- 월간 개발과제 수행 현황 확인 및 F/Back
- ‘런닝 메이트’ 과정 참여 평가 및 우수자 선정(상위 10%)
- D급(MC급) 과제 완료 인원 축하 메일 발송 및 공유
- 평가/보상(해외 컨퍼런스 등)

사업부HR

- 멘토 선정 결과 공유
- 개발 역량 Check List 확인 및 F/Back
- 조직책임자 면담 결과 확인 및 F/Back
- 월간 D급(MC급) 과제 완료 현황 파악 및 취합공유
- 과제 수행 미진행자 면담 및 지원

현업

- 멘토 선정
- 멘토 사전 미팅 참석
- 신입사원 현업 적응 지원(멘토/조직책임자)
- 소단위 과제 수행(멘티)
- D급(MC급) 개발 수행 역량 리뷰 (주간멘토링일지)
- 개발 역량 확보현황 점검 (Check List) 및 월간 리포팅 (워크북 or EP폼의)
- 조직책임자 1:1 면담
- D급(MC급) 과제 수행(멘티)
- 과제수행 지원 및 이슈 사항 점검(멘토/조직책임자)

과제명	신입사원이 직접 만드는 100일간의 업무 백과사전 “H&A신입 Wiki”		
배경	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현업배치 후 마이너한 업무 처리에 어려움을 겪고, Know-how가 부족함.</li> <li>• 업무처리를 위한 가이드/매뉴얼에서 신입사원이 직접적으로 업무에 활용할 부분을 찾기가 어려움</li> </ul>		
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현업배치 직후 업무초기단계에서의 필요지식 공유를 통해 Know-where를 알고 업무 효율 제고</li> <li>• 자기주도적/참여형 육성 프로그램 참여와 긍정적 피드백 교환을 통한 동기간 긍정적 네트워킹 강화</li> </ul>	기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 업무 습득력 및 처리능력 강화</li> <li>• 적극적이고 자신감 있는 업무태도</li> <li>• 매뉴얼 작성을 통한 업무 프로세스, 용어, 의미 등 인식</li> <li>• 우수작 시상 등 긍정적 피드백을 통한 성공경험</li> </ul>
<div> <div>사전준비</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• EP 내 게시판 신규개설 (신입사원 전용-기수별)</li> <li>• H&amp;A신입 Wiki 활동소개 및 안내메일 발송</li> </ul> </div>			
<div> <div>H&amp;A신입 Wiki 운영</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 현업배치 후 100일동안 신입사원이 직접 게시판에 업무Tip 등록                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 댓글로 의견 교환 및 게시글 추천을 통한 자체적인 피드백과 보완 기능</li> <li>- 업데이트 사항 발생 시에는 추가 댓글 작성으로 신규 버전관리</li> </ul> </li> <li>• 필요한 정보를 게시판에서 검색하여, 게시된 업무Tip을 실제 업무에 활용</li> </ul> </div>			
<div> <div>평가 및 향후 활용</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여 독려 및 성공경험 제공을 위해 우수작 시상 및 상품 제공                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게시글 추천수 기준으로 1~2차 중간시상, 100일 종료 후 Survey 통해 최종 우수작 시상</li> </ul> </li> <li>• 게시판 지속 유지를 통한 상시 활용 및 업무 Know-how 축적지원</li> </ul> </div>			

☐ [\[복지\] 아워홈 점심식대 포인트로 쇼핑하는 법 \(부제: 회삿돈으로 홈오피스 꾸미기\) \(1\)](#)

★ [복지] LG 노트북 A/S 25% 직원 할인 받는 법

세탁기T/Loader25개발Project / 게시일 2022.04.06 10:42:45 / 조회 60



5

1. 제목: [복지] LG 노트북 A/S 25% 직원 할인 받는 법
2. 활용대상: 신입사원
3. 최종 업데이트 시기: 2022.04.06
4. 작성부서(작성자) : 리빙어플라이언스 세탁기 T/Loader 25" 개발PJT
5. LG 노트북 A/S 25% 직원 할인 받는 법을 공유하는 글입니다.

지난 주 가방에 텀블러와 함께 넣어둔 노트북이 목이 말랐는지 텀블러 물을 마셔버려서 액정에 얼룩이 생겼습

니다.  
빠르게 수리를 받아야 했지만, 퇴근 후 서비스 센터가 닫혀있어서...  
뭔가 같은 LG인이라 그런지 반가웠습니다.

리빙어플라이언스제어개발2팀 / 2022.04.19 16:40:46 1 0

거두절미하고 할인 받는 방법 알려드리겠습니다

꿀팁 감사합니다

1. 방문 신청을 할 때 기사님께 전화가 옵니다.
2. 직원 할인을 받을 수 있는지 여쭙습니다. 저는
3. 결제 시 할인가로 계산합니다.

SAC사이클로직Project / 2022.04.18 16:26:45 1 0

진짜 대박이네요

이렇게 할인을 받는 방법을 알려드렸는데도, 진

응축식건조기개발Project / 2022.04.18 14:55:46 1 0

1. 텀블러 뚜껑이 닫혀있는지 확인한다.
- > 인화원 웰컴키트 텀블러의 경우 뚜껑을 닫
- 니다.

오오 아까 복사했던거 다시 찾을 필요 없는 꿀팁이네요

2. 가방에 텀블러를 넣기 전에 뚜껑이 제대로 닫
3. 노트북과 텀블러를 같이 가방에 넣지 않는다.
4. 꼭 노트북과 텀블러를 같이 넣어야 한다면 텀

배기식건조기개발Project / 2022.04.18 10:49:13 1 0

오오 대박이네요 ㅎㅎㅎㅎ

할인 받고도 0.1월급이 날아갔네요.. ㅜㅜ

세탁기T/Loader25개발Project / 2022.04.13 11:04:11 1 0

오 진짜 유용한 팁 감사합니당 ㅎㅎ

현업배치 후 100일 동안 신입사원이 직접 경험하고 습득한 업무Tip을 공유하고 실제 업무에 활용하여,  
Know-where를 아는 인재로 성장하고, 동기간의 긍정적 네트워킹을 강화함

H&A 신입 Wiki

~ 현업배치 전

Stage 1. 사전 준비

게시판  
사전작업

활동소개

현업배치+100일

Stage 2. H&A신입 Wiki 운영

업무Tip  
게시

+30Day

1차  
중간평가

+60Day

2차  
중간평가

+100Day

최종평가

Stage 3. 현업

현업  
활용

주관 및 실행

인재육성팀

- 게시판 open
- 활동목적 및 개요
- 참여방법 및 시상 안내
- 진행일정 등 프로세스
- 대상자 안내

- 1차 결과 집계
- 평가 및 시상
- 결과 공유

- 2차 결과 집계
- 평가 및 시상
- 결과 공유

- 최종평가 및 시상
- 결과 공유
- 참가자 Survey

- 최종 Review 및  
개선 과제 수립

신입사원

- 게시판 사전확인
- 업무Tip 게시
- 게시글 확인 및 활용
- 추천, 댓글, 답글로 참여

- Survey 참여
- 개선 idea 제안

- 향후 업무에 활용

사업부HR

- 개인별 활동 현황  
확인 및 독려
- 개인별 활동 현황  
확인 및 독려
- 개인별 활동 현황  
확인 및 독려
- 평가지원
- 평가지원
- 평가지원

과제명	주도적 업무수행을 위한 신입사원 직무교육 강화		
배경	<ul style="list-style-type: none"><li>• Process 소개와 이론 중심의 교육으로 인해 실무 적용 시 활용도가 낮음</li><li>• 제품과 구조설계 등에 대한 이해부족으로 주도적 업무 수행이 어려움</li><li>• 본부사업전략에 따라 고객경험 이해와 Data Literacy의 기초역량 확보가 필요함</li></ul>		
목적	<ul style="list-style-type: none"><li>• 업무 프로세스를 기반으로 한 실습형 교육으로 현업 활용도 제고</li><li>• 제품구조 이해와 설계역량 강화</li><li>• Data 분석역량 확보를 위한 DX Reskilling</li></ul>	기대효과	<ul style="list-style-type: none"><li>• 일을 통한 육성을(런닝 메이트) 효과적으로 실행하기 위한 기본역량 확보 (NPI Process 등)</li><li>• 일에 대한 자신감을 바탕으로 주도적 업무 수행</li><li>• Data Literacy 선확보(DX역량 Level 1)</li></ul>

□ 주요 커리큘럼 개편

주요 내용			주요 커리큘럼
현업 Project 기반의 업무 Process이해	<ul style="list-style-type: none"><li>• 업무 Process를 게임 형식으로 학습 구조화 : NPI 게임</li><li>• NPI 단계별 『이론 + 실습』 구조로 개편 (주요 Event 실습)</li><li>• 실제 개발사례 활용, 돌발이슈 대응 및 품평회 실시</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• NPI 게임</li></ul>
제품구조 이해 설계기본기 확보	<ul style="list-style-type: none"><li>• 제품 완전분해조립 실습을 통한 제품구조 이해</li><li>• 부품 동작성 및 기능설계 이해</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 제품 완전 분해조립(BOM단위)</li><li>• 3D CAD</li></ul>
고객경험 및 Data의 이해	<ul style="list-style-type: none"><li>• 고객경험여정을 통한 고객이해 및 Data의 중요성 인식</li><li>• 고객경험 기반의 『제품 + 서비스』 아이디어 제안</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 고객경험/Data의 이해</li><li>• IT 기술 교육</li></ul>

주요  
운영방식

- 완료된 C2급 제품 NPI Project를 활용하여 각 Event별 해야 할 업무 단계들을 실습
- 현업에서 발생할 수 있는 돌발이슈 상황을 부여하고 문제해결 능력을 확인
- 실제 시스템 (R&D PMS)을 활용하여 각 Activity 직접 작성 및 등록, 일정 변경 방법 확인
- Gamification 요소를 적용하여 각 단계별 경쟁 및 미션 수행 등으로 몰입도 제고, 성취감 경험

CP

PP

DV

PV

MP



교육 내용

- |                    |                  |                  |                 |                |
|--------------------|------------------|------------------|-----------------|----------------|
| • 경쟁사/ 원가분석        | • 개발부품 Master 작성 | • Design Review  | • PV 3F 평가 점검   | • M+ 품질개선 Task |
| • 고객 Pain point 점검 | • 제품설계 기준서       | • 3F 평가          | • DV 이후 설계 변경 시 |                |
|                    | • 시험기획           | • 규격 승인 / 인쇄물 심의 | 운영 기준           |                |
|                    | • BOM 심의         | • DV 인정시험        |                 |                |



주요 실습

- |           |              |           |               |
|-----------|--------------|-----------|---------------|
| • 수익성 분석  | • FMEA       | • 부품 원가분석 | • PV 3F 평가 리뷰 |
| • 상품화 확정회 | • 제품설계기준서    | • 인쇄물 심의  | • 품평회         |
|           | • 시험기획       | • 인정시험 리뷰 |               |
|           | • 시장/공정품질 리뷰 |           |               |



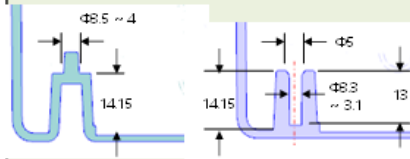
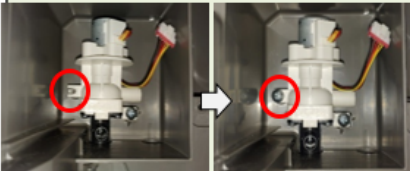


### 3F Evaluation\_작성해봅시다

LGE Internal Use Only



Problem Grade	Description
Minor	Unnoticeable by customer
Major	Noticeable by customer
Critical	Noticeable FFR driving issue

No.	Problem (Picture & comment)	Cause		What / How	Owner	Due Date	Confirm Picture (Final)	
Finishing <b>진동낙하 DV 1차 개선대책</b> <span>LGE Internal Use Only</span>								
5	창틀 청소도구 흡입 - 내부 돌출부분 발 - 마감미흡 	■ 개요	작성자/부서 작성일	2020.03.06	■ 발생 원인	작성자/부서 작성일	2020.03.05	
		1. 제 목 (불량현상)	잔수밸브 정위치에서 이탈 됨 (상단_A각)		7. 근본원인 분석 5Why or Logic Tree		11. 산포검증	Yes / No
		2. 모델명	W16KS.AKOR (RH16KX.AKOR)		1WHY : 진동에 의해 Pin에서 밸브 이탈 됨 2WHY : 밸브 유동 (변위량)이 Pin 높이를 초과 함 3WHY : 밸브의 Z축 방향 지지는 스크류 1점으로만 설계되어 있음 4WHY : Screw 1점으로 완전 고정 안됨		12. 개선 결과	Screw 체결 1점 추가 후 잔수 Valve 정위치 이탈 현상 없음.
		3. Event차수	DV1차		8. 근본원인 잔수밸브가 제대로 고정이 되지 않아 Base Cabinet에서 이탈 됨		13. Side Effect 검증	- 작업 공정 추가(인건비, 재료비 증가) - 금형 수정 비용
		4. 제품군	Kepler		9. 결함 발생 단계 진동에 의한 탈거		14. 재발방지 대책 (관리항목 및 방안)	기존 재고 폐기. 금형 수정품 사용하여 DV 제작.
		■ 문제현상	중요품질 특성치: - 진동 낙하 시, Base의 Pin에서 밸브가 이탈되어 Drain Nozzle이 정위치에서 이탈됨		10. 개선대책 금형수정을 통해 잔수밸브의 고정 방식을 Pin + 스크류 1점에서 스크류 2점 방식으로 변경하여 Z축 변위와 진동에 의한 탈거를 방지하고자 함.		15. 미연방지 대책 (수평전개 포함)	-
6	충전기 바코드 스티커 - 기울어져 있음 	5. 문제 현상					16. 개선 반영 일자	(3/6) 금형이동 (3/10) 금형입고
		6. 시험결과 (현 수준)	진동낙하 후 잔수Valve 정위치에서 이탈 됨 					
		공정능력(개선전)						



과제명		“함께” 시리즈를 통한 Caring 강화	
배경	<ul style="list-style-type: none"><li>신입사원의 현업 배치 후 공식 케어링 프로그램이 조직별로 상이하게 운영되며, 사업부별 상황에 따라 가변성이 높아, 최소한의 케어링 활동 기준 필요</li></ul>		목적 및 기대효과 <ul style="list-style-type: none"><li>신입사원들의 1년 내 성장 주기에 따른 케어링 프로그램을 통해 조직 내에서의 안정화 도모</li><li>주변인들을 통한 자긍심과 소속감 제고</li></ul>

100일 레터		3개월차	Impact
목적	•신입사원의 100일간의 기록,성장 모습 공유, 조직 적응 격려		
효과	•동기들이 적응, 학습하는 모습에서 스스로의 성장동기 재확인		
방식	•교육/업무장면 등 기록사진과 지도선배의 격려메세지 전달		

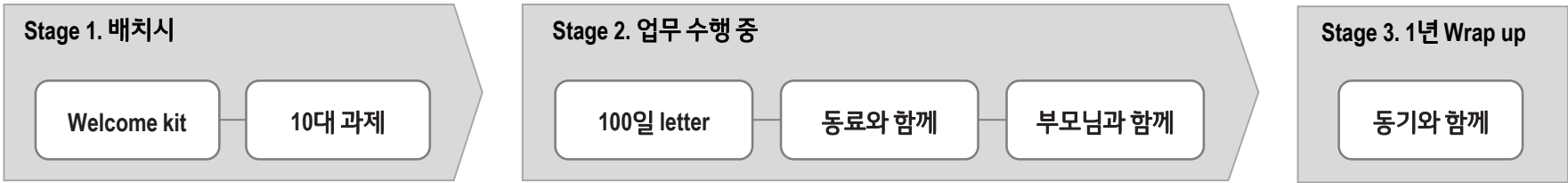
동기와 함께		12개월차	Fun
목적	•신입사원이 기획한 Festival을 통해 1년간 성장한 동기 상호간 축하		
효과	•Top 경영진 격려방문→자부심과 긍정적 동기 유발		
방식	•지원자 모집 및 자신들만의 Identity가 담긴 행사 진행 ex. 컨퍼런스/명랑운동회/캠프파이어 등		

동료와 함께		6개월차	Trust
목적	•동료선배와의 소통을 통해 조직에 대한 신뢰 형성		
효과	•현재의 경험이 미래 성장의 소중한 밑거름이 됨을 인식		
방식	•사업부 특성에 따른 JB 중심의 프로그램 기획 및 실행		

부모님과 함께		9개월차	Pride
목적	•자녀의 회사생활과 성장하는 모습 확인 및 조직에의 자긍심 확보		
효과	•Retention 도모, 정서적 서포터스 확보 및 본부 구성원 Pride 제고		
방식	•부모님 사업장 방문 및 쇼룸/생산라인 투어, 근무부서 방문 등 ex. Off line 불가 시 On line 프로그램 운영		

유첨. “함께” 시리즈 실행 계획

“함께” 시리즈



주관 및 실행

인재육성팀	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kit 구성품 기획</li><li>• 사업부 HR배포</li><li>• 설문조사</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 입문교육 시 안내</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Letter 제작<ul style="list-style-type: none"><li>- 자료 수집</li><li>- 메시지 정리</li></ul></li><li>• Letter 발송</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 행사 실시 안내</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 행사 기획자 모집 (5~6명+외부 전문가)</li><li>• 기획 방향 가이드</li><li>• 2일 프로그램 수립</li></ul>
사업부HR	<ul style="list-style-type: none"><li>• 현업부서 배포 및 세팅 확인 (멘토가 수령)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 과제 실행여부 확인 및 취합</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 사업부JB와 기획<ul style="list-style-type: none"><li>- 주제, 행사내용</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 행사방향 설계</li><li>• 준비 및 실행</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 격려 방문 경영진 섭외</li></ul>
현업/신입사원	<ul style="list-style-type: none"><li>• On the Desk 세팅(배치전)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 10대 과제 실행 및 결과 공유</li><li>• 멘토링 일지 작성</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 커뮤니티 활동 (메타버스 내)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 행사 참가</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 행사 참가</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 행사 참가</li></ul>

과제명	신입사원 Assimilation
-----	-------------------

배경	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한정된 업무 시간으로 업무에 치중하는 비율이 늘어나 멘토 외 신입사원에게 관심을 가질 여유가 부족함</li> </ul>	<p>목적 및 기대효과</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 신입사원의 개인소개 및 팀원들에게 공유하고 싶은 내용을 정형화된 PGM.을 활용함으로써 기존 구성원 &amp; 신입사원의 관계 형성을 강화하고자 함</li> </ul>
----	---	---

1. 내용

- 1) 신입사원 개인 소개 및 Q&A 진행
- 2) 팀 R&R 소개, 팀원 역할 소개

2. 실시 일정 : 현업 배치 후 일주일 내

3. 참석 대상 : 팀원 전체

4. 주요 내용

구성	내용	담당	시간
개인 소개	신입사원 소개 - MBTI 유형, 성향 등...	신입	10분
팀 소개	팀 Mission, R&R, 멤버 소개	멘토	10분
Open Talking	포스트잇 Q&A (신입사원에게...) - 개인 당 질문 최소 하나(익명)	전체	15분
마무리	앞으로의 포부	신입	5분

□ 신입사원 Assimilation 주요 내용

1) 개인 소개 - 개인 약력 소개, MBTI 유형 등...

- 추억의 스티커
  - ① 나는 **성실하고 이성적이라고 노력하는** 사람이다.
  - ② 내가 생각하는 일 잘하는 사람은 **협업을 통해 성과를 내는 사람** 이다.
  - ③ 내가 생각하는 팀장의 역할이란 **구성원들이 효율적으로 성과를 낼 수 있게 하는 것** 이다.
  - ④ 내가 생각하는 휴가란 **업무를 완전히 잊고 나만의 시간을 갖는 것** 이다.



2) 포스트잇 Q&A - 신입사원에게 익명으로 질문



과제명	신입사원 본부장 ‘Welcome’ 간담회
-----	------------------------

배경	<ul style="list-style-type: none"> <li>신입사원의 조직의 비전, 주요 추진 과제 등에 대한 이해도 필요</li> <li>Top &amp; 신입사원 간 소통 채널 필요</li> </ul>	목적 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>본부 비전 및 중점 추진 과제에 대한 이해도를 높이고, 기존 구성원들과 눈높이를 맞추기 위함</li> <li>Top과의 직접 소통을 통해 회사에 대한 신뢰를 쌓고, 신입사원의 역할, 일의 의미에 대한 이해도를 높임</li> </ul>
----	--	-----------	---

1. 진행 방식: 온라인 스트리밍 + 카카오톡 오픈채팅방
2. 진행자 : 본부장, 신입사원 기수장, 사회자
3. 대상 : 신입사원 전체
4. 랜선 간담회 Process

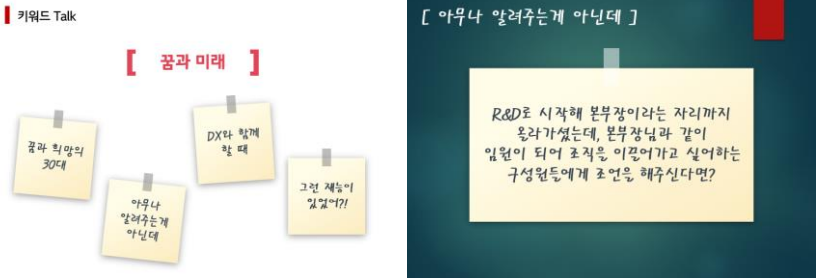


5. 간담회 주요 프로그램

구성	내용	시간
Opening	본부장 소개 (본부장 Quiz)	5분
간담회	구성원 Talk (키워드 Talk)	20분
	실시간 Q&A	20분
	본부 경영 현황 및 주요 활동 과제 공유	10분
마무리	본부장 당부 말씀	5분

□ 키워드 Talk 란?

- 사전 설문을 통해 취합된 신입사원 질문을 재구성하여 키워드 형태로 요약
- 카테고리 별 선정 된 키워드에 대해 본부장 답변



과제명	리더 간담회
-----	--------

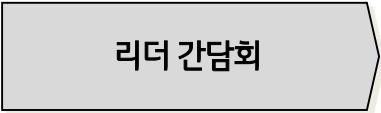
배경	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신입사원이 소속 임원 또는 사업부장급과 소통하고 공감할 수 있는 기회가 상대적으로 부족함</li> </ul>	목적 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소속 조직의 사업방향과 사업부/담당의 비전 등을 직접 확인함으로써 신입사원의 비전메이킹 기회로 활용</li> <li>• 리더/구성원 간 소통 채널 운영을 통해 열린 소통 문화 정착</li> </ul>
----	---	-----------	--

1. 진행 방식: 경영진과의 간담회 형식으로 신입사원과 소통하고 성장에 대한 격려
- 담당급 주관 간담회: 현업 배치 후 3개월차
  - 사업부장급 주관 간담회 : 현업 배치 후 9개월차 (사업부 조직이 아닌 경우 담당급 2회차로 실시)

2. 운영 : 소속 HR부서에서 간담회 진행



- 간담회 목적 공유
- 참석자 소개(경영진, 신입사원)
- Ice breaking(Quiz 등 활용)



- 경영진 Talk
- 실시간 Q&A



- 경영진 당부사항

과제명	동기애를 위한 소통 커뮤니티 (H&A Town)	
배경	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 코로나로 인하여 오프라인 교육 및 모임이 제한됨에 따라 신입사원 동기간의 교류 부족</li> <li>• 직장생활에 큰 힘이 되는 동기간의 연결고리가 약화되어 있어 이에 대한 니즈가 강해짐</li> </ul>	<p><b>기대효과</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소통 공간을 통한 지속적인 교류 활성화</li> <li>• 커뮤니케이션 활성화를 통한 유대관계 및 공감대 형성</li> <li>• 신입사원의 동기십 강화를 통한 조직 Soft-landing</li> </ul>

## □ 목적

- 동기간의 커뮤니티 공간을 통한 지속적 소통 창구
- Gen-Z 세대 특성을 반영한 소통 활동 확대

## □ 운영 방안

- 운영방식 : 게더타운(메타버스<sup>1)</sup> 플랫폼
  - 참여자간 자유로운 의사소통 및 사용접근의 용이성 확보
- 동기십 강화를 위한 기수별 커뮤니티 형성
  - Gen-Z 특성에 맞춘 커뮤니케이션 방식으로 운영
  - 동기간의 추억을 저장하고 기억할 수 있는 공간으로 활용
- 커뮤니티 활성화를 위한 다양한 유입 전략
  - 퀴즈 및 게임을 통한 흥미 유발 (ex. 보물찾기, 퀴즈, Challenge)
  - 릴레이 형식의 지속적 참여 유도 (ex. 칭찬 릴레이)

## □ 주요 활동

### 상호 교류

- 월례회 : 신입사원만의 10분 월례회 (기념일 및 개인별 주요사항 공유)
- 칭찬릴레이 : 칭찬을 통한 긍정에너지 전파

### 메모리 공간

- 추억앨범 : 다양한 활동을 되짚어 보는 추억 저장소
- 방명록 : 비동기 커뮤니케이션을 통한 소통, 일상공유

### O<sub>2</sub>O 만남

- 깜짝 퀴즈 : 유입전략과 연계한 On 만남에서 Offline 만남으로 연계
- 우리 지금 만나! : 동기간의 번개 모임을 통한 스킨십 활동



1) 메타버스 : 초월을 의미하는 '메타(Meta)'와 우주, 세계를 뜻하는 '유니버스(Universe)'의 합성어



